



Dibujar lo construido: un estudio sobre la cúpula del templete de los Evangelistas en el Monasterio del Escorial <i>Ana López Mozo</i>	285
La actual expresión verbal de los conceptos geométricos en el dibujo informatizado. El caso de AutoCAD <i>Ramón Maestre López-Salazar</i>	297
Las herramientas gráficas actuales al servicio del objeto arquitectónico <i>Ana M. Marín Palma y Antonio M. Trallero Sanz</i>	307
Sobre la fotografía: La Casa Moratíel <i>José Julio Martín Sevilla</i>	359
"Le dur désir de durer". La representación como marco para el cambio y afán de permanencia <i>Antonio Millán Gómez</i>	379
Deconstrucciones y transformaciones del espacio expositivo contemporáneo <i>Santiago Navarro Pantojo</i>	385
El dibujo en la producción de arquitectura de geometría compleja: El caso de Gaudí <i>Gustavo Nocito Marasco</i>	403
La actividad cartográfica: cinco apuntes para una reflexión con una postdata <i>Modesto Ortega Umpiérrez</i>	411
Metáforas gráficas de soles y lunas <i>Antonia M^a Pérez Naya y Santiago B. Tarrío Carrodegas</i>	415
Levantamiento del templo; parque arqueológico de Selinunte <i>Ernest Redondo, Fabrizio Agnello y Nunzio Marsiglia</i>	427
La evolución del dibujo de arquitectura en el cine actual <i>M^a Asunción Salgado de la Rosa</i>	467
Vitruvio versus Agripa. El texto de M. Vitruvio ilustrado por la arquitectura de M. Agripa <i>Carlos Sánchez-Montaña</i>	479
Una aproximación al dibujo de Choisy en dos ejemplos gaditanos <i>Alberto Sanjurjo Álvarez</i>	487
Objetivos generales del dibujar a mano <i>Uriel Seguí Buenaventura</i>	501
Artes del dibujo: Imagen, encuadre y arquitectura <i>Antonio Verd Herrero</i>	509

LA EVOLUCIÓN DEL DIBUJO DE ARQUITECTURA EN EL CINE ACTUAL.

A tenor de las comparativas estudiadas entre cine y arquitectura, vemos que el cine, al igual que la arquitectura, se vale del dibujo para la construcción de un argumento visual. El conjunto de los planos de arquitectura equivaldrían en el relato cinematográfico, a un storyboard, es decir, a un guión visual compuesto de tiras en las que se narran con dibujos las secuencias a seguir.

El orden de las mismas se corresponde con las unidades de ejecución en fase temporal. La secuencia de su realización, al igual que la del proceso constructivo, puede verse alterada por condicionantes externos. De ahí su importancia como documento de planificación.

A pesar de la adopción por parte de los arquitectos, de la infografía como técnica de representación, el resultado final de un proyecto acaba mostrándose mediante un conjunto de planos. Con independencia del proceso de elaboración empleado en estos, su aspecto final resultará bastante más artesanal que cualquier imagen en tres dimensiones generada por ordenador.

Ni que decir tiene si en lugar de planos hablamos de las tiras que componen un storyboard. Su lenguaje gráfico presenta pautas comunes con las del cómic, pero con un sistema narrativo restringido al plano visual.



Secuencias de un storyboard para un anuncio de cerveza danés realizado por el artista Giuseppe Cristiano.

La cuestión que se plantea es ¿por qué en ambas disciplinas se recurre al dibujo como lenguaje de transmisión de dicha planificación? ¿No

sería más conveniente echar mano de otras técnicas de representación menos artesanales y por lo tanto más inmediatas?

La respuesta es complicada y plantea diversas consideraciones colaterales. Pero en esencia, tiene que ver con la consideración artística que conlleva el hecho en sí del dibujo. Una belleza única e irrepetible que se encierra en cada uno de sus trazos.

Atendamos por un momento a la imagen que de los arquitectos y de otros artistas se ofrece en el cine. Al margen del cliché elaborado en torno a una supuesta actitud bohemia, en la que de forma obligada, deben caer aquellos que hacen de la creación artística su modo de vida, desde el cine se ha alimentado la admiración hacia el proceso creativo.

Se admira a todos aquellos dotados de la habilidad de expresar gráficamente un pensamiento, una idea. La capacidad de crear algo bello y la habilidad en el dibujo, justifica y disculpa cualquier otro comportamiento que por extravagante, se salga de las pautas marcadas por la sociedad.

Más allá de los retratos biográficos de artistas atormentados, como el de Van Gogh en *El loco del pelo rojo* (*Lust for Life*, 1956) de Vincente Minnelli, *Basquiat* (1996) de Julian Schnabel o la imagen de Vermeer en *La joven de la perla* (*Girl with a pearl Earring*, 2003) de Peter Webber, el cine nos brinda un catálogo inmejorable de expresiones personales expuestas a través de un dibujo.

La delirante paranoia del arquitecto Stourley Kracklite de la película de Peter Greenaway *El vientre de un arquitecto* (*The Belly of an Architect*, 1987), se refleja a lo largo del filme, en un conjunto de dibujos realizados por él mismo durante su estancia en Roma.

Invitado a realizar una exposición sobre Boulée, durante su visita sufrirá continuos dolores de estómago, lo que le lleva a obsesionarse con la idea de que su mujer le quiere envenenar. En el proceso de investigación de su dolencia, Kracklite realizará varios dibujos en los que se mezclarán las formas redondeadas de arquitectura de Boulée, la belleza de la escultura clásica y un homenaje a los estudios de anatomía del SXVII. La filmación del hecho artístico de la producción de dicho conjunto de los dibujos, constituye uno de los instantes más vibrantes de la película.

Imagen extraída de la película *El vientre de un arquitecto* (*The Belly of an Architect*, 1987) del director Peter Greenaway.



En otro ejemplo, la crueldad del personaje de Osmond que interpreta John Malkovich en la película de Jane Campion *Retrato de una dama* (*Portrait of a Lady*, 1996), se manifiesta de manera inequívoca a través de la precisión y exquisitez de sus grabados. Con sus reproducciones, la directora nos va descubriendo el carácter paciente y preciso de un personaje que si bien se descubriría frío y calculador desde el principio, acaba revelándose como un absoluto torturador.

En un remake de un clásico del cine de intriga, la obsesión psicótica fruto de un profundo trauma está presente en las imágenes que obsesionan a Melvin en la película de Jonhathan Demme *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, 2004).

Imagen extraída de la película de Jonhathan Demme *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, 2004).



Los dibujos que se muestran dan la clave para descubrir una conspiración maquiavélicamente encubierta, y de la que sólo quedan algunas trazas de los recuerdos encerrados en lo más profundo de la mente.

Dentro del conjunto de imágenes que forman las secuencias de un filme, el contraste que supone la imagen gráfica incluida en dicho contexto focaliza la atención del espectador. Este hecho es bien conocido por muchos directores y escenógrafos, conocedores del potencial visual del dibujo.

Sin duda, la mejor expresión de los recuerdos y los sueños a través del dibujo, corresponde a la secuencia diseñada por Salvador Dalí para la película de Alfred Hitchcock *Recuerda* (*Spellbound*, 1945).



Imagen del sueño extraída de la película Recuerda (Spellbound, 1945) del director Alfred Hitchcock

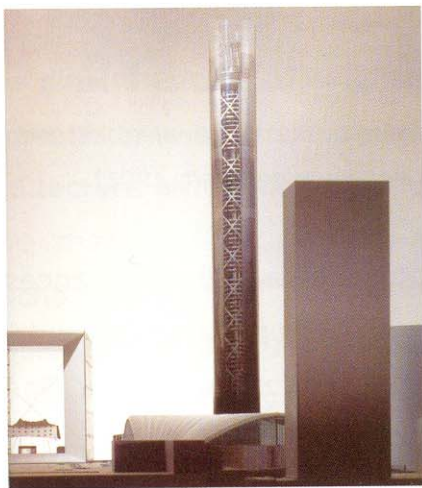
La secuencia que simula un sueño, cuenta con alguno de los elementos clásicos de la pintura de Dalí, como son los pianos o los relojes, pero cuyo motivo principal lo constituirá un sinnúmero de ojos que observan al protagonista en una sala de baile. A pesar de que dicha escena fue

recortada con respecto al metraje original, con el consiguiente disgusto de Hitchcock y Dalí, constituye una de las primeras y más fieles recreaciones cinematográficas del tema del psicoanálisis.

El recurso del dibujo a la hora de tratar imágenes, no solo de recuerdos, sino todas aquellas extraídas directamente de la mente, ha sido recurrente a lo largo de la historia del cine.

En la película *Hasta el fin del mundo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991), del alemán Wim Wenders, se ofrece un conjunto de imágenes arquitectónicas posibles en el contexto de un futuro inmediato, transformadas en dibujos para ser introducidos en el cerebro de una persona ciega.

Este filme de ciencia ficción ambientado en los últimos días del milenio, recorre en imágenes las grandes urbes de finales del siglo XX, a la vez que trata el valor de la narración a través de imágenes en el contexto de la cultura actual.



Imágenes de la Tour Sans Fins en proyecto y en fotogramas extraído de la película Hasta el fin del mundo (Bis ans Ende der Welt, 1991).

La imagen del mundo de fin de milenio que nos ofrece Wenders, responde a una visión personal de la urbe del futuro, en la que muchos de los elementos de la ciudad de los noventa perduran aunque hayan sido modificados o se hayan deteriorado. Otros sin embargo, se adelantan a su construcción como el caso del concurso de la Tour Sans Fins que ganó el

arquitecto Jean Nouvel en 1989 y que nunca se llegó a construir, en el deseo de mostrar el conjunto de la Défense de París como un icono de futuro cercano y conocido.

La representación de las arquitecturas de este tipo, aparece en planos casi estáticos, a menudo con una calidad de imagen más próxima al dibujo que a la fotografía.

Esta transformación de la imagen real en imagen pictórica, se va acentuando a medida que el espectador se introduce en la historia de unos personajes esclavos de pantallas, visores y toda suerte de juguetes audiovisuales. En su última parada en Australia, la dependencia del mundo de la imagen se vuelve total al convertirse los personajes en adictos a una máquina que proyecta imágenes de sus recuerdos directamente al interior de su cerebro.



Imágenes cerebrales de los recuerdos de los personajes, extraído de la película de Wim Wenders, Hasta el fin del mundo (Bis ans Ende der Welt, 1991).

La contribución de los dibujos del arquitecto francés Jean Nouvel, fueron decisivos para Wenders a la hora de retratar las ciudades aparecidas en el filme. Fueron precisamente los dibujos de la Tour Sans Fins los que inspiraron a un Wenders que creció observando como su padre compraba revistas de arquitectura con la esperanza de hacerse una casa algún día. Ya desde joven quedó impresionado por la arquitectura de Mies van der Rohe y "sus increíbles casas, muy bajas, con grandes techos planos y grandes ventanas, todo en cinemascope (...)". Wenders confesó en una entrevista: "Las casas que yo dibujaba eran así también, nunca de dos pisos, cosa que detestaba, con grandes ventanas y espacios y un patio interior".

Ya en otras ocasiones, el dibujo de las arquitecturas de los grandes maestros del SXX, habían inspirado a muchos cineastas, en especial a aquellos interesados en recrear ambientaciones futuristas propias de la ciencia ficción.

Irremediabilmente cuando se comienza a hablar del dibujo de la arquitectura y sobre todo, de la trascendencia de una cierta forma de expresar gráficamente una arquitectura, no podemos sino comenzar hablando de Wright. Resulta curioso como el arquitecto americano es también el arquitecto cinematográfico por excelencia.

Las obras de Wright han aparecido sistemáticamente en el cine a lo largo de toda la historia, bien de forma directa, bien como imitación de sus arquitecturas. Incluso su vida y su forma de actuar crearon una imagen de cómo debía comportarse un arquitecto. Sin embargo, no ocurrió lo mismo con sus dibujos, que si bien constituyeron una fuente de inspiración para muchos directores artísticos, nunca aparecieron como tales en el cine.

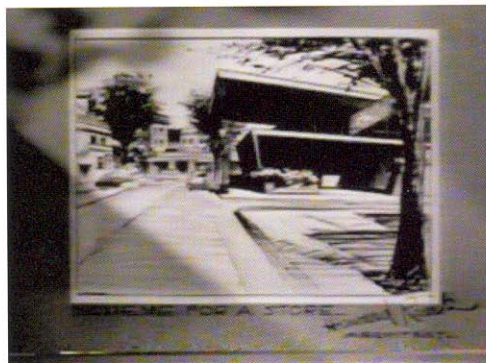
En la película *El manantial* (*The Fountainhead*, 1949), el director King Vidor se inspiró directamente en Wright para la creación de su personaje. Basado en la novela de la escritora americana Ayn Rand, Vidor recupera el tema de la arquitectura en el que ya se había entrenado con los rascacielos de *Y el mundo marcha* (*The Crowd*, 1928), pero esta vez desde una perspectiva mucho más gráfica.

Para ambientar la película *El manantial*, la productora, invitó al arquitecto a diseñar los edificios y los espacios interiores de la película, por los que Wright demandó unos honorarios por valor de 250.000 dólares americanos de la época, lo que el estudio declinó amablemente. En su lugar, el director artístico Edward Carrère realizó un trabajo excelente incorporando no solo arquitecturas para decorados, sino un sinfín de bocetos inspirados en la obra del maestro.

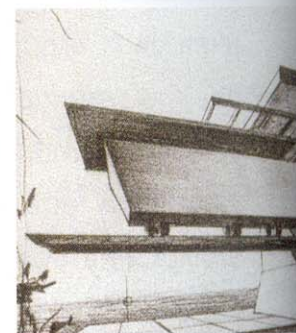
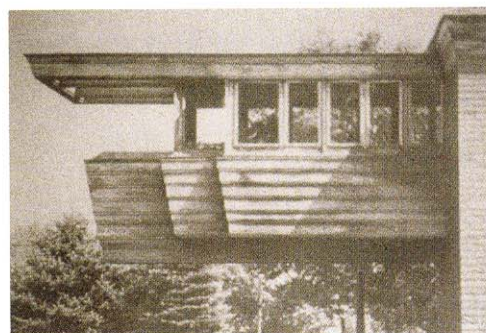
A pesar del incidente, Wright diseñó un hogar para la escritora de la novela Ayn Rand, que fue llamado como no, el manantial, pero que nunca fue construido al decidir ésta instalarse definitivamente en Manhattan.

Escena tras escena, Vidor hace un barrido alrededor de la supuesta arquitectura de Roark, que el director artístico Edward Carrère toma con descaro del repertorio de Wright. Un pronunciado voladizo que exagera las proporciones originales de la casa de la cascada, o el desafiante balcón que imita al mirador de la casa H. F. Johnson en Wind Point, Wyconsin, son immortalizados por la cámara que fotografía los bocetos a lápiz de Carrère garabateados con la firma de Howard Roark. Incluso a lo largo del filme, retrata a un apuesto Gary Cooper en el papel de Howard Roark delante de las maquetas de sus proyectos, de la misma forma en la que Wright había sido fotografiado otras veces.

Croquis de Edward Carrère para la película El manantial, (The Fountainhead, 1949) de King Vidor.



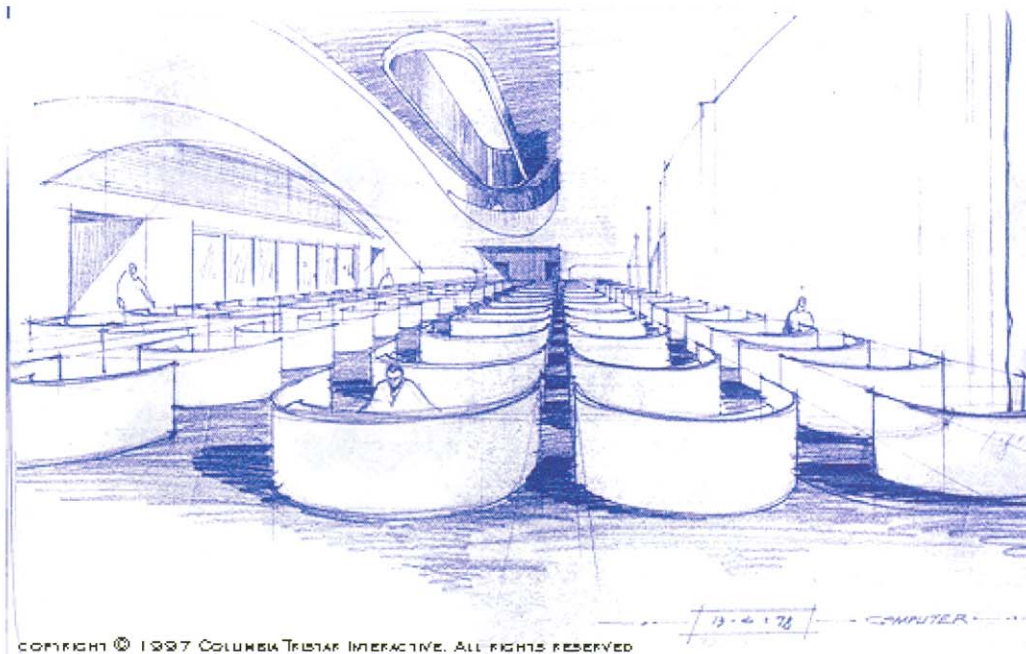
Imágenes de la casa H. F. Johnson en Wind Point, Wyconsin de Wright y uno de los bocetos de Edward Carrère respectivamente hecho para la película El manantial, (The Fountainhead, 1949) de King Vidor.



Otras obras del repertorio del arquitecto resultaron igualmente inspiradoras. Los dibujos que el arquitecto americano realizó de la casa Ennis, inspiraron a Ridley Scott a la hora de ambientar el apartamento de Deckard en *Blade Runner* (1982). Andrew Niccol por su parte, se fijó en el proyecto del Marin County de Wright, para ambientar la sede del centro de investigaciones aeroespaciales de *Gattaca* (1997).

Las formas blandas del gran vacío central, con ayuda de una impecable iluminación, otorgan al lugar de trabajo del protagonista el toque perfecto entre la pulcritud de una oficina y la sensación de espacio alienígena de las publicaciones de los cincuenta de género fantástico como "Amazing stories" o "Astounding".

No hay que pasar por alto el excelente trabajo de su director artístico, Jan Roelfs, a la hora de crear un mobiliario a tono con la imaginería del resto de la cinta. Una imagen que logra corregir unos milímetros ese aspecto de cómic de Flash Gordon, al obviar sus detalles ornamentales mediante la inclusión de un mobiliario más acorde con la tecnología en materia aeroespacial de la que supuestamente goza la instalación.



Boceto realizado por Jan Roelfs del interior del Marin County Civic Centre de Frank Lloyd Wright, extraída de la película Gattaca (1997), de Andrew Niccol.



Imagen de la escalera central de la escuela de cosmonáutica GATTACA, rodada en los interiores del Marin County Civic Centre de Frank Lloyd Wright, extraída de la película Gattaca (1997), de Andrew Niccol.

Este tipo de dibujos de arquitectura, no sólo se asocian a las arquitecturas de ciencia ficción, sino que rescatan para el cine otras historias fantásticas provenientes de revistas ilustradas.

A partir de la estética del cómic, se han desarrollado muchas escenografías cinematográficas. Las nuevas series de filmes rescatadas de de las grandes estrellas del cómic como *Batman* o *Spiderman*, no plantean únicamente una sequía de ideas, sino la posibilidad de recrear de manera creíble una arquitectura determinada que hasta la fecha solo había sido dibujada.

Las formas antropomórficas de las torres de Gotham City, nunca habían sido recreadas con tanta precisión cómo lo hicieran Tim Burton, Joel Schumacher o Christopher Nolan, directores de las 5 películas de la saga.

Consecuencia última de esta tendencia al grafismo en la imagen cinematográfica, podemos verla en la adaptación al cine del mítico cómic de Frank Millar *Sin City* (2005), que con tanta fidelidad ha reproducido Robert Rodríguez.



Imágenes correspondientes a cuatro escenas diferentes, extraídas de la película *Sin City* (2005), de Robert Rodríguez.

En esta cinta, la tendencia a la conversión en dibujo de la imagen de la arquitectura, se extiende a todas y cada una de las escenas. Los fotogramas de los personajes, son alterados digitalmente hasta conseguir un aspecto monocromo o de tintas planas. La crudeza del argumento, (aun cuando es clarísimamente ficticio), es suavizado mediante el retoque cromático de la sangre o de los fondos.

En los decorados o imágenes de fondo, los semitonos de las luces y las sombras se abstraen hasta llegar a duotonos, haciendo que resalte aun más la figura de los personajes. Por primera vez se consigue imitar a la perfección el aspecto real de un dibujo a través de la imagen, sin recurrir al dibujo animado clásico.

Esto abre nuevas vías de experimentación en el terreno de la expresión gráfica en el cine, a través del sentido homenaje que algunos jóvenes cineastas rinden a los grandes ilustradores gráficos del siglo XX.

De cualquier manera, toda forma de representación de la arquitectura será considerada válida en la medida en la que esta refleje una cierta calidad. Atrás quedaron los horrendos decorados de cartón piedra, que flaco favor hacían a los modelos que imitaban. Vale más una abstracción o una representación libre, que un retrato más fidedigno carente de personalidad.

No podemos terminar de hablar del dibujo de la arquitectura en el cine sin mencionar la película de Lars von Trier, *Dogville* (2003).

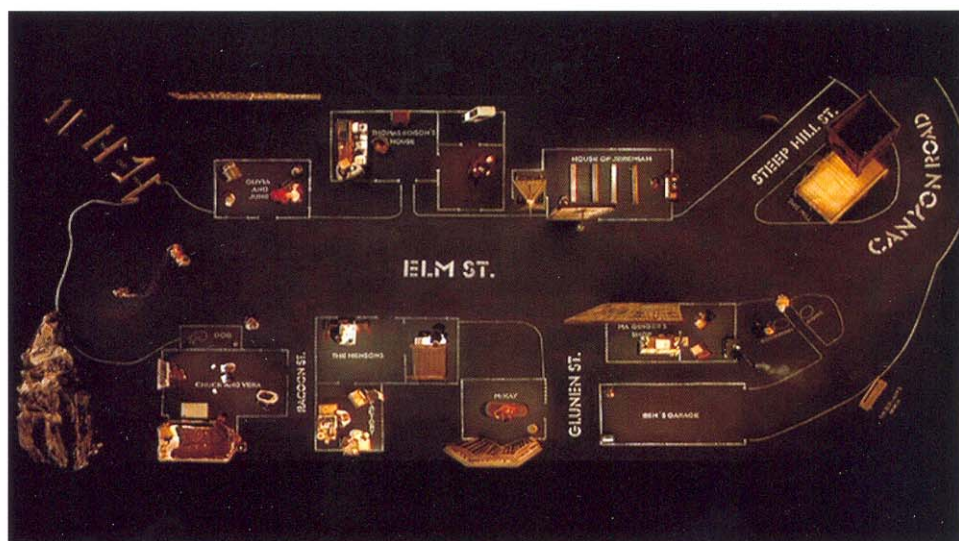


Imagen aérea del pueblo de Dogville, extraída de la película *Dogville* (2003), de Lars Von Trier.

Para dar más énfasis a la narración, se suprime todo lo insignificante, es decir, lo que por vulgar no puede ser catalogado como bello. Von Trier nos presenta el retrato de un pueblo en toda su crudeza, sin adjetivos visuales que puedan llevarnos a justificar los comportamientos de los personajes. Sólo en los títulos de crédito, el director se valdrá de la fuerza de las imágenes fotográficas tomadas del libro de Jacob Holdts titulado *American Pictures*, para situar al espectador en lo que podía ser definido como la imagen real de un *Dogville* presentado a ritmo del tema de David Bowie *Young Americans*.

Varios factores definen la representación formal de este filme. El *Dogville* de Trier es una metáfora sobre la falta de privacidad de los habitantes de una población pequeña, pero también, constituye una audaz apuesta visual que pretende combinar la crudeza del documental con la candidez del teatro.

En su escenografía se encierran varias lecturas que pueden ser interpretadas de distintas formas según el punto de partida escogido. Por encima del argumento de *Dogville*, debemos estudiar la propuesta escenográfica de la cinta como una alternativa más de la evolución de la representación arquitectónica al margen de la tecnología. Los edificios de *Dogville* nos hablan de las huellas, de la importancia de los límites y del horizonte visual. La arquitectura de *Dogville* es una arquitectura de planta, una abstracción, una arquitectura mayoritariamente legible para los arquitectos.

No es necesario que una cosa exista, el cine nos ha enseñado a lo largo de su historia que basta con que creamos que esa cosa existe, y el dibujo nos crea esa ilusión. Las nuevas propuestas de arquitectura dibujada nos liberan incluso de la percepción visual del espacio imaginario.

Nos basta con sentirlo.